

Godau, Marc; Haenisch, Matthias

## **How popular musicians learn in the postdigital age. Ergebnisse einer Studie zur Soziomaterialität des Songwritings von Bands in informellen Kontexten**

Weidner, Verena [Hrsg.]; Rolle, Christian [Hrsg.]: *Praxen und Diskurse aus Sicht musikpädagogischer Forschung*. Münster ; New York : Waxmann 2019, S. 51-67. - (Musikpädagogische Forschung; 40)



Quellenangabe/ Reference:

Godau, Marc; Haenisch, Matthias: How popular musicians learn in the postdigital age. Ergebnisse einer Studie zur Soziomaterialität des Songwritings von Bands in informellen Kontexten - In: Weidner, Verena [Hrsg.]; Rolle, Christian [Hrsg.]: *Praxen und Diskurse aus Sicht musikpädagogischer Forschung*. Münster ; New York : Waxmann 2019, S. 51-67 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-207042 - DOI: 10.25656/01:20704

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-207042>

<https://doi.org/10.25656/01:20704>

in Kooperation mit / in cooperation with:



**WAXMANN**  
[www.waxmann.com](http://www.waxmann.com)

<http://www.waxmann.com>

### **Nutzungsbedingungen**

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

### **Terms of use**

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document.

This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

### **Kontakt / Contact:**

peDOCS

DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation

Informationszentrum (IZ) Bildung

E-Mail: [pedocs@dipf.de](mailto:pedocs@dipf.de)

Internet: [www.pedocs.de](http://www.pedocs.de)

Mitglied der

  
Leibniz-Gemeinschaft

*Verena Weidner, Christian Rolle (Hrsg.)*

# PRAXEN UND DISKURSE AUS SICHT MUSIKPÄDAGOGISCHER FORSCHUNG

PRACTICES AND DISCOURSES  
FROM THE PERSPECTIVE  
OF MUSIC EDUCATIONAL  
RESEARCH

# Musikpädagogische Forschung

## Research in Music Education

Herausgegeben vom Arbeitskreis  
Musikpädagogische Forschung e. V. (AMPF)

Band 40

Proceedings of the 40th Annual Conference of the  
German Association for Research in Music Education

Verena Weidner, Christian Rolle (Hrsg.)

Praxen und Diskurse aus Sicht  
musikpädagogischer Forschung

Practices and Discourses from the  
Perspective of Music Educational  
Research



Waxmann 2019  
Münster • New York

**Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.dnb.de> abrufbar.

**Musikpädagogische Forschung, Band 40  
Research in Music Education, vol. 40**

Print-ISBN 978-3-8309-4048-7

E-Book-ISBN 978-3-8309-9048-2

© Waxmann Verlag GmbH, Münster 2019

Steinfurter Straße 555, 48159 Münster

[www.waxmann.com](http://www.waxmann.com)

[info@waxmann.com](mailto:info@waxmann.com)

Umschlaggestaltung: Anne Breitenbach, Münster

Satz: Stoddart Satz- und Layoutservice, Münster

Druck: mediaprint solutions GmbH, Paderborn

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier,  
säurefrei gemäß ISO 9706

Printed in Germany

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, verboten.

Kein Teil dieses Werkes darf ohne schriftliche Genehmigung des

Verlages in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung

elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

# Inhalt

*Verena Weidner & Christian Rolle*

Einleitung..... 9

*Introduction*

*Peter Klose*

DOINGS AND PLAYINGS?

Eine praxeologische Sicht auf Musik und musikbezogenes

Handeln in musikpädagogischer Perspektivierung ..... 19

*DOINGS AND PLAYINGS?*

*A Praxeological View on Music and Music-Related Action*

*From the Perspective of Music Education*

*Ulrike Kranefeld, Anna-Lisa Mause & Jan Duve*

Zur Materialität von Prozessen des Musik-Erfindens:

Interaktionsanalytische Zugänge zur Wandelbarkeit der Dinge ..... 35

*The Materiality of Composition Processes. Interaction-Analytical Approaches*

*Towards the Changeability of Things*

*Marc Godau & Matthias Haenisch*

How Popular Musicians Learn in the Postdigital Age

Ergebnisse einer Studie zur Soziomaterialität des Songwritings

von Bands in informellen Kontexten ..... 51

*How Popular Musicians Learn in the Postdigital Age. Results of a Study*

*on the Sociomateriality of Bands' Songwriting in Informal Contexts*

*Thade Buchborn, Elisabeth Theisohn & Johannes Treß*

Kreative musikalische Handlungsprozesse erforschen

Einblicke in ein Verfahren der videobasierten Rekonstruktion von

Gruppenimprovisations- und -kompositionsprozessen von Schülerinnen

und Schülern..... 69

*Exploring Processes of Creative Musical Actions. A Qualitative Video*

*Research Approach to Collaborative Improvisation and Composition*

*Processes at School*

*Andreas Bernhofer*

Konzert-Community als Community of Practice

Jugendliche als Outsider, Newcomer und Experten in klassischen Konzerten ... 87

*The Concert-Community as a Community of Practice. Young People as Outsiders, Newcomers, and Experts in Classical Concerts*

*Jan Jachmann*

Was macht einen Walzer zum Walzer?

Wissen über musikpraktische Konventionen als

Grundlage instrumentalpädagogischer Interaktion..... 103

*Playing a Waltz like a Waltz. Knowledge of Conventional Music*

*Practice as the Basis for Interaction in Instrumental Music Lessons*

*Bianca Hellberg*

Interpersonale Koordination

Perspektiven auf mikroprozessuales Handeln beim

gemeinsamen Musizieren im Unterricht .....119

*Interpersonal Coordination. Micro-Procedural Action During*

*Joint Music Making in the Classroom*

*Mareike Haas, Sonja Nonte, Maria Krieg & Tobias C. Stubbe*

Unterrichtsqualität in Musikklassen

Befunde aus der quasi-experimentellen Studie ProBiNi ..... 137

*Instructional Quality in Music Classes – Findings From the*

*Quasi-Experimental Study ProBiNi*

*Julia von Hasselbach*

Massebalancierende Oszillationen in der Bogenführung

von professionellen Violinist\*innen

Ein biomechanisches Merkmal mit hohem Potential zur Reduktion

des Risikos spielbedingter Erkrankungen..... 155

*Mass Balancing Oscillations in the Bowing of Professional Violinists.*

*A Biomechanical Feature with High Potential for Reducing the Risk of Playing-Related Musculoskeletal Disorders*

*Florian Lill, Johannes Hasselhorn & Andreas C. Lehmann*

Der Zusammenhang von musikalischem Fähigkeitsselbstkonzept

und musikpraktischen Kompetenzen in der Sekundarstufe I.....171

*The Relationship Between Musical Self-Concept and Practical*

*Music Competencies in Secondary Schools*

*Christian Harnischmacher, Viola Cäcilia Hofbauer &  
Karin Schulz-Heidorf*

Warum Musik wählen?

Eine mehrbenenanalytische Studie zur Vorhersage der Wahlbereitschaft  
zum Fach Musik durch die Motivation der Schüler\*innen und die  
individuelle Förderung von Musiklehrkräften im Musikunterricht ..... 189

*Why Choose Music?*

*A Multilevel Path Analysis Predicting Students' Choice of Music Electives  
Due to their Motivation and Music Teachers' Individualized Instruction*

*Katharina Höller*

Alternativen konstruieren und erproben

Überarbeitungsmuster und Problemstellen des differenzierenden  
Hörens bei der Umsetzung in eine grafische Notation ..... 205

*Constructing and Testing Alternative Solutions. Characteristic Patterns  
and Challenges in Listening and Visualizing*

*Stefanie Rogg*

Zu didaktischen Funktionen musikpädagogischer Aufgabenstellungen ..... 219

*Didactic Functions of Music-Pedagogical Tasks*

*Benjamin Eibach*

Begriffsforschung in der Musikpädagogik:

Relevanz, Methodologie und Ertrag dargestellt anhand einer  
Untersuchung des Begriffes Musik-Lernen ..... 231

*Studies on Terminology in Music Education: Their Relevance, Methodology  
and Benefit Exemplified by the Term Musik-Lernen (Music Learning)*

*Simon Stich & Christian Rolle*

Befremdung des Vertrauten

Eine vergleichende durch Videos stimulierte Interviewstudie  
über Musikunterricht in Schweden und in Deutschland ..... 245

*Making the Familiar Strange. A Comparative Video-Cued Interview  
Study of Teaching Music in Sweden and Germany*



<i>Verena Weidner, Maurice Stenzel, Matthias Haenisch &amp; Marc Godau</i>	
<i>„... like being in a band baby!!!“</i>	
Postdigitale Semantiken und diskursive Strategien in der Onlinekommunikation um Ableton Link .....	263
<i>“... like being in a band baby!!!” Postdigital Semantics and Discursive Strategies in the Online-Communication About Ableton Link</i>	
 <i>Andreas Lehmann-Wermser</i>	
<i>„Weiße“ Musikpraxen zeigen</i>	
Rassistische Strukturen als relevante Kategorie musikpädagogischer Forschung? .....	279
<i>Showing “White” Music Practices. Racist Structures as Relevant Categories of Music Educational Research</i>	
 <i>Nicola Bunte &amp; Andrea Welte</i>	
Bericht zum Symposium „Gute künstlerische Ausbildung?“ – Hürden, Instrumente und Evaluationsergebnisse in der Diskussion zwischen Musikhochschule und Universität. ....	297
<i>Report on the Symposium “Good Professional Education in Music?” – Hurdles, Instruments, and Evaluation Results in the Discussion Between the Academy of Music and the University</i>	
 <i>Adrian Niegot, Stefan Orgass, Constanze Rora;</i>	
<i>Diskutant: Michael Ahlers</i>	
Symposium „Prozesse der Modellbildung in musikpädagogischen (Forschungs-)Kontexten“ .....	301
<i>Symposium “Processes of Modelling in Music Education (Research) Contexts”</i>	
 <i>Daniel Mark Eberhard, Juliane Gerland, Melanie Herzog, Heinrich Klingmann, Daniela Laufer &amp; Annette Ziegenmeyer</i>	
Bericht zum Symposium: „Darf man eigentlich noch Inklusion sagen ...?“ Musikpädagogische Positionen zwischen Prä- und Post-Inklusion .....	303
<i>Report on the Symposium: “Is it Still Allowed to Say Inclusion ...?” Positions on Pre- and Post-Inclusion in Music Education</i>	

Marc Godau & Matthias Haenisch

## How Popular Musicians Learn in the Postdigital Age

Ergebnisse einer Studie zur Soziomaterialität des Songwritings  
von Bands in informellen Kontexten

*How Popular Musicians Learn in the Postdigital Age.*

*Results of a Study on the Sociomateriality of Bands' Songwriting  
in Informal Contexts*

*The research and development project Postdigital Popular Music Pedagogy (PPP) aims at the development of a music pedagogical program oriented towards informal learning in bands. Using the actor network theory, and thus investigating songwriting as a sociomaterial process, we present, exemplify, and discuss the results of the exploration of informal practices. The song as an actor network transforms through several spaces and phases. The starting point is the socio-technical constellation in which the events and the maturation of ideas as organisms are made probable. From there, an iteration of adaptation to musical-aesthetic standards and physical ability begins: The recording, internal publishing, and rehearsing phases, translate the idea from the workpiece to the object of dispatch into technical requirements. This is completed by the publication phase, in which the song idea is presented as a standardized product in several online and offline contexts.*

Seit einigen Jahren zeichnet sich ein „Compositional Turn in Music Education“ (Allsup, 2013, S. 50) als verstärkte Zuwendung zu generativen Prozessen wie Komponieren und Songwriting ab. Indessen scheint das Interesse deutschsprachiger Musikpädagogik an einer expliziten Didaktik des Songwriting eher gering. Insbesondere fehlt in der Regel eine Bezugnahme auf aktuelle Forschungsergebnisse (vgl. Aigner, 2017, S. 50; Grow, 2018, S. 299) oder es werden Bandkonzepte nicht didaktisch begründet (Konrad, 2017; Zill, 2016).

Neben einer generellen Affinität der Musikpädagogik zur Verbindung von Digitaltechnologien mit explorativem Musik-Erfinden (vgl. Aigner, 2017, S. 32) dominiert im Bereich des Klassenmusizierens mit Populärer Musik ein Modell musikalischen Lernens in Rockbands mit Gitarre, Bass, Keyboard, Drums und Gesang unter Maßgaben eher traditioneller Vermittlungsmethoden (vgl. Godau,

2017, S. 163–168). Dagegen fordern Vertreter\*innen der Populärmusikpädagogik, informelle Lernpraxen und Ästhetiken Populärer Musik explizit zur Basis formaler Settings zu machen, damit Populäre Musik in der Schule nicht zu einem Simulakrum wird (Vasil, Weiss & Powell, 2018, S. 6). Während musikpädagogische Popmusikpraxis eine Trennung von Songwriting (Erfinden), -Performing (Aufführen) sowie -Producing / Recording (Aufnehmen) aufrecht erhält (vgl. King, 2016; Ojala, 2017; Tobias, 2013), zeigen sich diese Praktiken in außerschulischen Musikpraxen nicht zuletzt im Zuge der Digitalisierung als untrennbar miteinander verbunden (Prior, 2018; Strachan, 2017).

Ein Beispiel für die Orientierung formalen Lernens an informellen Praktiken stellt das britische *Musical-Futures-Projekt*<sup>1</sup> dar, dessen didaktische Ausrichtung explizit an Forschung zum Lernen im Pop ansetzt, Computer und eine tiefere empirische Auseinandersetzung mit Kompositionsprozessen allerdings explizit ausschließt (Green, 2008, S. 26f., 48 & 112).

Diese Befunde bilden den Ausgangspunkt des Forschungs- und Entwicklungsprojekts ‚Postdigitale Popmusikpädagogik‘ (PPP), in dem postdigitale Musikpraxen erforscht und musikpädagogische Konsequenzen abgeleitet werden (Clements, 2018). Postdigitalität als Rahmenkonzept hebt ab auf die Allgegenwart des Digitalen, mit der die Differenz von digital und nicht digital, online und offline an Bedeutung verliert, das Digitale zu einer intransparenten Infrastruktur geworden ist (Jörissen, 2017) und zugleich digitalisierungskritische Umgangsweisen provoziert. Insofern geht es um die musikpädagogische Anerkennung aktueller Auswirkungen der Digitalisierung auf Populäre Musikkulturen im 21. Jahrhundert (Mazierska, 2018).

Ziel ist die Entwicklung eines musikpädagogischen Programms, das sich am Lernen in Bands mit Schwerpunkt auf Songwriting orientiert. Im Zentrum steht die Frage nach der Genese von Songs und nach der Soziomaterialität informellen Lernens in Bands. Anvisiert wird ein Konzept für die musikpädagogische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen sowie ein hochschuldidaktisches Konzept für die Aus- und Weiterbildung von Musikpädagog\*innen.

Im Folgenden soll die Exploration von informellen Praktiken des Songwritings im Vordergrund stehen. Hierzu werden zunächst der theoretische und methodische Hintergrund der Studie sowie schließlich Ergebnisse aus der Erforschung von Songwriting-Prozessen vorgestellt und diskutiert.

## Erforschung der Soziomaterialität des Songwritings

Den theoretischen Hintergrund der Studie bildet zunächst der Diskurs zur Soziomaterialität musikalischer Praxen (Bigham, 2013; Haenisch, 2013; Hvidtfeldt, 2017), die (Wieder-)Entdeckung der *Dinge* in den Erziehungs- und Bildungs-

---

1 Vgl. für Deutschland Godau, 2017.

wissenschaften (Fenwick & Edwards, 2010; Sørensen, 2009; Tervooren & Kreitz, 2018) sowie die Rolle der Dinge in musikpädagogischer Praxis (Godau, 2018). Prämissen der Akteur-Netzwerktheorie (ANT) (Latour, 2005, 2006) folgend, gehen wir von einem symmetrischen und damit posthumanen Handlungsbegriff aus, der Handeln weder auf einen Willen noch auf eine Intentionalität zurückführt. Demzufolge gilt: „[A]ny thing that does modify a state of affairs by making a difference is an actor“ (Latour, 2005, S. 71). Mit anderen Worten meint Handeln verändernd wirksam sein bzw. geschehen machen. Handeln ist immer auf unterschiedliche Entitäten in einem Netzwerk verteilt. Handeln zu analysieren, bedeutet den Handlungszuschreibungen des Feldes zu folgen, dabei die relevanten Entitäten zu identifizieren und zu rekonstruieren, wie sie aufeinander einwirken und einen soziomateriellen Handlungszusammenhang bilden. Im Rahmen dieses Beitrages subsumieren wir unter menschlichen und nicht menschlichen Akteur\*innen auch Aktanten, Agenten, Agenturen etc., deren Differenzierung an weitreichende und uneinheitliche Diskurse gebunden ist, die hier nicht abschließend diskutiert werden können. Dieser eher flache Handlungsbegriff führt dazu, dass nicht nur Menschen, sondern auch Institutionen, Zeichen, Dinge, Normen, Texte usw. handeln können. Mit diesem Symmetriepostulat wird es möglich, Aspekte sozialer Handlungsmacht zum Forschungsgegenstand zu machen, dabei anthropozentrische Perspektiven aufzulösen und die Mitwirkung von Technologien an kreativen und pädagogischen Prozessen sichtbar zu machen. Die ANT versteht sich dabei als eine Heuristik, mit der das situierte Zusammentreten sozialer Verbindungen (Akteur-Netzwerke) rekonstruiert und das Soziale in seinem fortwährenden Werden beobachtet werden kann, anstatt soziale Ordnung als immer schon stabilisiert vorauszusetzen.

In der Forschung zum Musiklernen ist dieser Ansatz eher neu. Inzwischen liegen zwar ANT-Studien im Vorschulunterricht (Zimmerman, Nilsson & Holmberg, 2017) und zu Online-Gitarren-Communities vor (Bigham, 2013), nicht aber zum Songwriting in Bands. Bisherige Arbeiten konzentrieren sich vornehmlich auf Gruppendynamiken und Interaktionsprozesse unter Menschen, fassen Konzepte wie Idee oder Stimulus als mentale Phänomene und stehen in der Tradition anthropozentrischen Forschens (vgl. z.B. Donin, 2018; Bullerjahn, Stefanovska & Georgi, 2015; Rosenbrock, 2006). Demgegenüber thematisiert musiksoziologische Forschung seit langem Artefakte als konstitutive Bestandteile musikalischer Praxen (vgl. Bates, 2012; Haenisch, 2013; Hennion, 1993).

Aus Akteur-Netzwerk-Perspektive besteht die Aufgabe von Bildung „nicht darin, einzelnen Personen Wissen und Kompetenzen zu vermitteln und diese zu zertifizieren, sondern vor allem darin, diese kleinen und großen Netzwerke optimal miteinander zu verbinden. Lehren und Lernen sind Formen von Akteur-Netzwerken und Bildung [...] ist Netzwerkarbeit.“ (Belliger, Krieger, Herber & Waba, 2013, S. 5). Folglich muss die Erforschung von Bildung und Lernen als Rekonstruktion jener Relationierungsprozesse verstanden werden, durch die Menschen und Nicht-Menschen in Akteur-Netzwerke eingebunden werden. Er-

gänzt wird die Akteur-Netzwerk-Heuristik um das Konzept der *Community of musical Practice* (ComP), das Lernen und Wissen als Formen der Partizipation in Gemeinschaften begreift (vgl. Kenny, 2016). Auf diese Weise lassen sich Akteur-Netzwerke im Hinblick darauf unterscheiden, welche Wissensformen, Praktiken und Artefakte für eine ComP als musikalisches Genre jeweils relevant sind. Zugleich werden Communities nicht mehr als nur menschliche Gemeinschaften, sondern als heterogene, d.h. soziomaterielle Konstellationen aufgefasst (vgl. Reinmann, 2009, S. 2).

Aus dieser Perspektive verlagert die Erforschung musikalischer Praxis den Fokus von Menschen auf hybride nicht humane/humane Akteur\*innen in Netzwerken oder Assemblagen. Im Zentrum steht die Analyse jener Relationierungen, aus denen die beteiligten Akteur\*innen überhaupt erst hervorgehen (vgl. Fox & Alldred, 2017, S. 154). Dabei wird Songwriting als ein emergenter, kreativer Prozess unter Mitwirkung (im)materieller sowie sozialer Elemente in Communities erforscht: „[A] new song, symphony or genre does not suddenly appear out of the blue, but comes ‘from somewhere’. Or maybe rather, ‘from something’ [...]. The meaningful, and thereby potentially creative, relation between subject and object is dependent on the emergence of all involved elements.“ (Hvidtfeld, 2017, S. 6 & 10).

Insgesamt verbindet sich mit der hier vertretenden soziomateriellen Perspektive ein innovativer Zugang zu Musiklernen und musikalischer Bildung in postdigitalen Praxen. Dieser suspendiert eine Beschränkung auf psychische und soziale Aspekte musikalisch-kreativer Praxis und die damit verbundene Unterwerfung der Dinge als neutrale Werkzeuge unter kognitive Dispositionen oder menschliche Intentionalität. Gleichzeitig werden auch technikedeterministische oder rein auf Glaubensbekenntnissen beruhende Sichtweisen verabschiedet, die Artefakten und Dingen eine dominante Stellung in der Konstitution des Sozialen einräumen oder ihnen inhärente Wirkungsweisen unterstellen. Betont wird stattdessen das Mitwirken nicht humaner Entitäten in ihrer Verwobenheit mit Menschen. Die Relata (Mensch & Ding) sind dabei Ergebnis, nicht Ausgangspunkt einer relationierenden Emergenz soziomaterieller Kollektive. Dadurch werden neue Einsichten möglich, indem ein anthropozentrisch geprägter empirischer Blick befremdet wird, Dinge empirisch beobachtbar werden und ein Gegenhorizont insbesondere zur psychologisch geprägten empirischen Erforschung musikalischer Kreativität in der Musikpädagogik eröffnet wird.

Für die Datenerhebung folgt daraus,

- 1) die Positionierung und Relationierung von Menschen und Nicht-Menschen im Sinne der Devise „follow the actors“ (Latour, 2005, S. 12) zu bestimmen,
- 2) Anekdoten über die Dinge zu sammeln, um deren soziale Funktion zu rekonstruieren (Adams & Thompson, 2016, S. 21),
- 3) Zusammenbrüche, Unfälle und Anomalien zu beobachten, an denen Netzwerkdynamiken sichtbar werden (ebd.),



- 4) Affordanzen<sup>2</sup> in Praktiken zu analysieren (Gibson, 1979; Schmidt, 2012, S. 66),
- 5) Ding-Mensch-Welt-Beziehungen (Ihde, 1990) sowie
- 6) sogenannte Übersetzungsprozesse zu rekonstruieren, in denen Menschen und Nicht-Menschen mit je netzwerkspezifischen Handlungsprogrammen ausgestattet werden (Callon, 2006).

Erhoben und ausgewertet wurden Daten von bisher acht Bands unterschiedlichen Alters im Stil konstruktivistischer Grounded Theory (Charmaz, 2014) und Situationsanalyse (Clarke, 2012). Neben offenen und fokussierten Kodierv Verfahren bildet damit die Kartografie soziomaterieller Konstellationen einen wesentlichen Bestandteil der Forschung.

Die Datenbasis besteht vor allem aus Interviews sowie aus Daten, die von den Bands selbst erhoben werden. Im Sinne einer Autovideografie und -fotografie, bei der die Bands ihre eigenen Praktiken dokumentieren, soll der räumlichen und zeitlichen Verteiltheit der Bandarbeit und der Unplanbarkeit der zu beobachtenden kreativen Prozesse entsprochen werden. Somit können spontane Ereignisse (z.B. neue Songentwürfe) unmittelbar vor Ort (z.B. im häuslichen Schlafzimmer) aufgezeichnet werden. Darüber hinaus werden dadurch die Relevanzsetzungen des Feldes rekonstruierbar, weil die in einer jeweiligen Situation zentralen Akteur\*innen (z.B. Verstärker, Skizzenbücher, DAW-Projekte) sichtbar gemacht werden. Die erhobenen verbalen Daten umfassen leitfadengestützte Interviews, in denen gemeinsam mit den Bands Maps relevanter Abläufe und Situationselemente angefertigt werden, videografierte think-aloud-Protokolle, in denen Spieltechniken etc. in actu kommentiert werden, sowie Video-Stimulated-Recall-Interviews, in denen die autovideografischen und -fotografischen Daten als Stimuli der Explikation bandspezifischer Praktiken eingesetzt werden. Insgesamt stellen diese Erhebungsverfahren den Versuch dar, Perspektiven der Bands zum Ausgangspunkt eines »follow the actor« zu machen, anstatt forschungsseitig Relevanzen zu identifizieren.

## Songwriting in soziomateriellen Band-Kollektiven

Ausgangspunkt der folgenden Analyse ist die Prämisse, dass Songs Akteur-Netzwerke sind. Aus der Auswertung der acht Fälle tritt hervor, wie ein Song unterschiedliche soziomaterielle Vermittlungsprozesse durch situationsabhängiges Hinzutreten oder Ausscheiden nicht-/menschlicher Akteur\*innen durchläuft. Der Song erscheint daher in unterschiedlichen soziomateriellen Aggregatzuständen innerhalb seiner Transformation in mehreren Online- und Offline-Räumen.

---

2 Gemeint sind hier latente Handlungsangebote von Dingen in Relation zu den jeweiligen kognitiven und körperlich-praktischen Fähigkeiten und Vermögen eines Individuums.

Im Folgenden werden diese Akteur\*innen, Räume und Phasen näher vorgestellt und am empirischen Material exemplifiziert. Unsere Analyse soll verdeutlichen, dass materielle Wechselwirkungen im Detail zu rekonstruieren sind, wenn die Dynamiken in Akteur-Netzwerken nachvollzogen werden sollen. Eine besondere Qualität einer solchen Forschung ist es, eine Tiefenschärfe von Songwriting-Prozessen aufzuzeigen, wie es mit anderen, ausschließlich auf Sprache fixierten Verfahren kaum möglich ist.

## Zentrale Akteur\*innen

Die Songgenese wird in unterschiedlicher Gewichtung von *konstanten zentralen Akteur\*innen* mitbestimmt: Dazu zählen die (1) finanzielle Lage, (2) Affordanzen von Equipment, (3) Techniken und Konventionen, (4) Bandmitglieder und deren Körper, (5) die Bandidentität sowie (6) das Publikum. Es macht damit für die untersuchten Bands einen Unterschied, ob für die Anschaffung von Equipment oder die Anmietung von Proberäumen finanzielle Ressourcen vorhanden sind, welches spezifische Equipment welche Handlungsangebote offeriert, welche genrespezifischen Konventionen und Normen etwa bei der Anschaffung von Instrumenten, dem Instrumentalspiel oder der Soundeinstellung berücksichtigt werden müssen. Hinzu treten körperliche Fähigkeiten von anwesenden oder abwesenden Bandmitgliedern, die Selbstdarstellung der Band sowie die adressierte Zielgruppe inklusive deren mit der Musik präkonfigurierte Praktiken. Eine zunehmende Expertisierung der Bands geht mit Veränderungen der musiktechnologischen Ausstattung einher, wobei genrespezifisches Equipment in seiner Materialität (z.B. Sound von spezifischen Gitarren inklusive Griffbrettern, Saitenstärken, Tonabnehmern und Effekten) und Bedeutung (z.B. Peavey-Verstärker als Symbol für junge Metal-Bands) auf sich verändernde Partizipation in spezifischen *Communities of Practice* verweist. Dazu zählt ebenso die Zurichtung der Körper in Form von (Spiel-)Techniken und das visuelle Erscheinungsbild wie die Ausdifferenzierung der Band gegenüber anderen Bands sowie die Bildung einer spezifischen Fan-Base, die als Publikum mit spezifischen Praktiken adressiert wird. Lernen im Sinne einer Professionalisierung der Bandpraxis bedeutet, dieses heterogene Ensemble von Entitäten zu relationieren und zu stabilisieren.

Hinzu treten situativ Akteur\*innen, die die jeweilige soziotechnische Konstellation mitkonfigurieren. Hierunter fallen etwa Im-/Mobilien (z.B. Tische, Stühle), Kopfhörer, E-Mail(-Programme), aber auch sogenannte Externe wie Tontechniker\*innen usw. Auf diese wird in der Beispielanalyse weiter unten einzugehen sein.

## Räume und Phasen

Zunächst bewegen sich Songideen durch unterschiedliche Räume, in denen variierende hybride Konstellationen spezifische Situationen und damit musikalische Bedingungen herstellen. Vor allem in Übergängen vom einen in den anderen Raum – vom *stillen Kämmerlein* zum *Proberaum* zu *Performancekontexten* – zeigen sich relevante Übersetzungsprobleme, durch deren Lösung der Song fortlaufend transformiert wird.

Ausgangspunkt des Songwritings sind soziomaterielle Konstellationen, in denen zunächst das *Ereignen und das Reifen* von Ideen als *Organismen* wahrscheinlich gemacht wird. Von dort aus wird eine Iteration in Gang gesetzt, in der musikalisch-ästhetische Standards und körperliches Vermögen einander angepasst werden. Zu unterscheiden sind dabei Phasen des *Aufnehmens*, *internen Veröffentlichens* und *Probens*, in deren Verlauf die Idee vom *Werkstück* über ein *Versandobjekt* in *technische Anforderungen* übersetzt wird. Abgeschlossen wird dies durch die Phase der *Veröffentlichung*, in welcher der Song als *standardisiertes Produkt* aufgeführt wird.

## Beispielanalyse

Am folgenden Fall lassen sich besonders deutlich die Konsequenzen dieser wechselnden soziomateriellen Vermittlungsverhältnisse sowie der Einbau von Digitaltechnologien als Mitmusizierende exemplifizieren. Die Band formiert sich um einen Sänger-Gitarristen (M1), einen Schlagzeuger (M2) und einen Sampler.

### *Die Idee als Organismus – ereignen und reifen lassen*

Das *stille Kämmerlein* ist der Ort, an dem Ideen – benannt als Riffs, Akkordfolgen, Melodien oder Songideen – generiert werden. Im vorliegenden Beispiel werden hierzu E-Gitarre, Kopfhörer, Kabel, Plektrum, Kemper-Verstärker, Schreibtisch, Stuhl, die DAW Logic (Apple), Midi-Keyboard und M1 versammelt. Unter diesen Bedingungen ereignen sich und reifen Ideen als Organismen, das heißt „es ist eigentlich wenig dass ich mich hinsetze und sage jetzt schreibe ich einen Song [...] also es reift über eine extrem lange Zeit“ (M1). Das unvorhersehbare Auftreten von Ideen wird im Vollzug eines Handlungsprogramms erwartbar gemacht: M1 sitzt im eigenen Zimmer am Schreibtisch etwa unter Kopfhörern mit seiner E-Gitarre und testet neues Equipment, denn das „ist immer inspirierend und indem man dann die Funktionsweise ausprobiert und sich durcharbeitet durch dann das neue Gerät oder das neue Instrument [...] klimpert man ja im Prinzip rum“ (M1). Der dabei verwendete Kemper-Verstärker zeigt sich als „mega mega mega umfangreich kann man Stunden mit verbringen und [...] man weiß immer noch nicht was der noch alles kann noch“ (M1). Der menschliche Akteur folgt



den Affordanzen der Technologie und exploriert im Drücken auf Knöpfen, Drehen an Reglern und Browsen von Presets, was das technische Gegenüber kann.

Entscheidend sind des Weiteren Kopfhörer. Sie schotten gegenüber der Umwelt ab und befreien den Kopfhörer-Menschen von Urteilen anderer. Aufgrund häuslicher Lautstärkereregularien „passiert alles über Kopfhörer und dadurch ist man aber also viel viel freier [...] ich könnte bei Laut niemals so abschalten wie ich es über Kopfhörer tue weil ich weiß niemand hört was ich da tue [...] selbst wenn ich in einem noch so weit entfernten Industriegebiet wäre und das Ding voll aufdrehen würde ich trotzdem Gefahr laufen dass gerade jemand mit seinem Hund daran vorbei spaziert und mich hört“ (M1). Kopfhörer ermöglichen ein ‚Alleinesein‘ mit sich, dem Equipment und dem Sound. Sie sind fester Teil von Praktiken des Herumprobierens auf der Gitarre<sup>3</sup> und des Austestens von neuem Equipment. Zugleich wird der eigene unvermögende Körper und damit ein Mangel an Expertise zur Bedingung der Möglichkeiten der Überraschung durch Ideen, denn „jemand der sein Instrument richtig gut beherrscht der spielt dann darauf irgendwelche krasse Sachen und ich klimpere einfach nur rum“ (M1). Insgesamt zeigt sich ein Programm, indem eigene und fremde ästhetische Bewertungen zunächst suspendiert werden, sodass zwischen Gelungenem und Misslungenem (*Scheiß*) nicht unterschieden wird.

Gefunden wird etwa ein *brutaler, richtig fetter Powerchord-Sound* in den Einstellungen des Kempers, der zudem eine konventionelle Spielweise auf der Gitarre afforziert. Das Realisieren von Powerchords bedeutet hier: (1) ein Greifen mit drei Fingern, wobei Zeige-, Ring- und kleiner Finger auf der Gitarre positioniert werden; (2) horizontale und vertikale Bewegungsqualitäten (= Akkordwechsel) auf dem Griffbrett: horizontal als Spielen auf drei Saiten und vertikal als Bewegung entlang des Griffbretts; (3) musikalische Konventionen, indem die Powerchord-Folge eingeführt wird als „[m]ega trivial einfach nur Tonika irgendwie Subdominante Dominante Tonika bums also nein irgendetwas dazwischen“ (M1). Damit ereignet sich die Idee hier als spezifischer Sound, der eine körperlich-materielle Konstellation mit einer konventionellen Ästhetik verbindet.

### *Die Idee als Werkstück – Aufnehmen*

Der Digital-Verstärker ist zudem mit dem Computer auf dem Schreibtisch, und so mit der DAW Logic verbunden. M1 hat „die Tastatur in Griffnähe [...] dann geht der Klick los“ (M1) und die Songidee wird mit der Gitarre aufgenommen. Zusätzlich erzeugt wird neben Spuren mit Flächensounds eine Midi-Schlagzeugspur. Diese wird mit den Fingern auf dem Midi-Keyboard eingespielt und in der Piano-Roll mit der Computer-Maus um weitere Klänge ergänzt.

M1: ... so würde ich auch nicht spielen wenn ich am Schlagzeug sitze weil darauf kommt man motorisch nicht [...] ich spiele also in der Regel spiele ich erst

3 Für eine Gitarristin in unserer Studie führt ein dünnes Griffbrett zu eher melodischen, ein dickes zu eher rhythmischen Ideen.

mal zu also wenn ich erst mal einen Drum-Beat irgendwie einprogrammiere ist es immer erst mal dümdümTAHdümdümdümTAHdümdümdümTAHdümdü @so@ und dann sehe ich ah ist ja noch Platz zwischen den Noten zwischen den Midi-Punkten [...] Der Platz wird dann gefüllt [...] ich spiele es vielleicht maximal mit vier Fingern also so wie mit zwei Beinen und zwei Armen auf den Pads

Die vier Extremitäten am akustischen Schlagzeug werden zunächst in vier Finger auf Keyboard-Pads und Drumsounds aus den Voreinstellungen der DAW übersetzt. Das bedeutet hier beispielsweise Bassdrum und getretene Hi-Hat (Beine) sowie Snare-Drum und Crash-Becken (Arme). Die Limitierung der Finger ermöglicht eine Spielweise, die sich potentiell auf das Spiel des Körpers auf einem akustischen Schlagzeug übertragen lässt. Mit den Körperbewegungen auf den Keyboard-Pads wird in der DAW eine Midi-Spur erzeugt, dieses Aufschreiben „übernimmt Logic für mich“ (M1). Die visuelle Darstellung des Drumbeats in einer Piano-Roll affodiert dessen Erweiterung, also die Auffüllung leerer Kästchen um zusätzliche Steps, Noten bzw. Midi-Punkte, die mit der Computermouse, der rechten Taste und einem Finger eingesetzt werden. Zudem werden in Listen „bei Logic mit Pfeiltaste runter“ Drum-Samples durchgeklickt. Dabei wird gesehen, was es gibt, und gehört, „was cool klingt“ (M1). Der Drumbeat wird sukzessive von der Prämisse gelöst, von einem Menschen auf einem Schlagzeug umsetzbar zu sein. Der Beat wandelt sich so vom körperlich spielbaren zum klanglich und visuell angemessenen Beat.

### Die Idee als Versandobjekt – Intern veröffentlichen

Mit dem Zusammenführen von mehreren Spuren in der DAW zu einer Audio-Datei entsteht eine *fertige Idee*, wandelt sich das Werkstück in ein Versandobjekt. Die Datei wird nun intern veröffentlicht, in der Band versendet und geöffnet. M2 bekommt „per Mail geschickt Idee drei fertig oder hör mal rein und dann höre ich mir das an und dann belasse ich es dabei und warte bis wir uns treffen im Proberaum“ (M2). Durch diese Präsentation wird nicht zuletzt die kollektive Abstimmung über die Eignung der Erprobung der Idee eingeleitet. M2 erhält die Idee und die Aufforderung zum Hineinhören.<sup>4</sup> Das Versandobjekt wird nicht (weiter) bearbeitet. Das geschieht im Proberaum.

### Die Idee als technische Anforderung – Proben

Proben bedeutet in diesem Fall die Übersetzung einer Audio-Datei und/oder die Verteilung der Spuren des DAW-Projektes in eine Konstellation menschlicher und nichtmenschlicher Akteur\_innen im Proberaum. Die Idee wird sukzessive weiter in ein Handlungsprogramm übersetzt, in der Überwindung technischer

4 Ideen werden dann etwa über Messenger-Programme wie *WhatsApp* oder *Telegram* verschickt und außerhalb von Face-to-Face-Interaktionen verhandelt.

Anforderungen standardisiert und für spätere Liveauftritte aufbereitet, was eine prospektive Ausrichtung hin zum Auftritt verdeutlicht. Im Proberaum gelangen zunehmend Dinge in den Mittelpunkt, die an mehreren Orten auftauchen: Technik wie Gitarre, Verstärker usw., Schlagzeug sowie Sampler, spezifische Soundeinstellungen und Spielweisen sollen vom Proberaum auf die Bühne übertragen werden.

M2: ... wenn wir das mal angehen wollen und dann höre ich mir an was da gespielt wird am Schlagzeug erstmal und versuche das im Groben nachzuspielen und dann zu ergänzen wo ich denke okay das ist so typisch M1 Idee das zu machen probiere ich es mal anders mal kucken wie es klingt [...] anders rum ist es halt auch total interessant zu sehen wenn ein Gitarrist quasi für einen Schlagzeuger die Schlagzeugspur schreibt oder aufnimmt oder programmiert dass man da selber gar nicht drauf kommen würde so was zu machen was komplett Kompliziertes wie mit Hi-Hat und Ride-Becken irgendwie gleichzeitig zu machen

Das Versandobjekt wird zur Probe gebracht, ‚ausgepackt‘ und zerlegt. Die Übersetzung des programmierten Drumbeats in Körperbewegungen am akustischen Schlagzeug folgt zunächst dem gehörten Sound (Snare-, Bass-, Hi-Hat-Sound usw.). Typische Klischees des Drumbeats werden zu Leerstellen. Dazu zählen weniger Genrekonventionen (z.B. Off-Beat-Rhythmen) als vielmehr Eigenheiten von M1, der mit Spieltechniken des Schlagzeugs kaum vertraut ist und deshalb Routinen, auf die beim Proben verzichtet werden kann, als Platzhalter einprogrammiert.

Ein Sampling Pad wird im Interview als Markenzeichen der Band bezeichnet. Der Sampler übernimmt den Klick und ein Playback inklusive Bass- und Streicherstimmen, die aus der DAW stammen, symbolisiert Distinktion zu anderen Bands und ist zudem Ergebnis des Fortgangs des Keyboarders. Dieser spielte eine gesplittete Midi-Keyboardtastatur, auf der über eine Software auf seinem Laptop gesteuerte Bass- und Flächensounds lagen. Im Interview wird die Entscheidung für einen Sampler und gegen ein weiteres Mitglied oder einen Computer als „vernünftig“ bezeichnet: Zum einen bietet der Proberaum nur für zwei Personen Platz und zum anderen hat die Band schlechte Erfahrungen mit dem Rechner des Keyboarders, der auf der Bühne regelmäßig ausfiel. An den Sampler bindet sich ein Technologievertrauen, wobei der ambivalente Charakter des Samplers in Kauf genommen wird: die hohe Sicherheit ist zugleich extreme Einschränkung. Der Sampler ist bislang noch nie ausgefallen und leicht zu bedienen, denn es ist „einfach so ein Pad wo man draufhaut und dann geht der Song los“ (M1). Allerdings bestimmt der Sampler strikt den Songablauf, erfordert ein vorab produziertes Playback, das abgemischt und auf den Sampler gezogen sein muss.

Proben und Livespiel wird möglich, indem der Sampler menschliche Akteur\*innen ersetzt und bei Scheitern des menschlichen Körpers einspringt, wenn etwa der Schlagzeuger „eigentlich fünf Arme bräuchte um das alles zu spielen“

(M1). Zudem materialisiert der Sampler Soundvorstellungen und behebt Finanzierungsmängel, insofern M2 *fetten Rock mit fünf E-Gitarren und zwei Bässen* M1 *Pop mit Orchester* präferiert, aber „wir konnten uns keine fünf Gitarristen“ und „kein Orchester leisten“ (M1).

Die Relationierung von *Proberaum* mit *stillem Kämmerlein* wirft Fragen der Authentizität und der Identität auf. So erlaubt das Aufnehmen von Songs mit der DAW im stillen Kämmerlein, Identität durch die Vielfalt der Technologie (Plugins etc.) zu variieren, was mit den Mensch-Ding-Verhältnissen im Proberaum mitunter konfligiert:

M1: „[B]is auf die Stimme kann man ja auf seinem Instrument alles sein also wenn man will kann man Metal spielen wenn man will kann man Jazz spielen [...] wenn man Songs schreibt oder da in seinem stillen Kämmerlein sitzt und was programmiert dann nutzt man diese Vielfalt aus die man da hat und wenn man es dann aber spielt und mit M2 im Raum steht und die Gitarre umhängen hat und dann kommt dieser Metalsound und du denkst so was habe ich denn da gemacht passt ja überhaupt nicht zu mir“

Proben heißt Musikmachen als Ensemblespiel, wodurch Präkonfigurationen mitunter divergierender Identitätsentwürfe durch die DAW sichtbar werden. Im Interviewauszug bedeutet das einen mit der eigenen Musiker\*innen-Identität inkompatiblen Gitarrensound bei umgehängter Gitarre, und der Schlagzeuger erlebt etwas als unpassend, „obwohl es ein Beat ist den man schon 1000 Mal gespielt hat aber [...] in dem Song oder dass wenn man sich dann dran setzt“ (M2). Anders gesagt handelt es sich um kontrastierende Mensch-Ding-Beziehungen, insofern DAW-Mensch-Welt auf eine alteritäre Beziehung (DAW & Mensch agieren eigenständig) und Gitarre-Mensch-Welt auf eine prothetische Beziehung (der Mensch nimmt die Welt durch die Gitarre wahr), auf ein Jemand-in-der-Welt-Sein verweist. Für die hier vorgestellte Band führt Proben dazu, solange wieder zur Aufnahme von Samples usw. zurückzukehren, bis sich eine Passung einstellt.

#### *Die Idee als standardisiertes Produkt – Veröffentlichen*

Die fünfte Phase bildet die Veröffentlichung der Idee als standardisiertes Produkt für ein Publikum, das sowohl bei Konzerten als auch im Internet zugegen ist. Adressiert und über Social Media (YouTube, Facebook, Internetseite, Playlists usw.) angesprochen wird Publikum etwa durch Videos sowie Audioaufnahmen, die durch ästhetische Standards an Sound, Bild und Lautstärke geprägt sind. Unter diesen normativen Rezeptionsbedingungen „muss alles schon so krass sein dass sich Leute sagen boa den Song oder das Video kucke ich mir jetzt an.“ (M2) Dazu gehören hochwertige Soundqualitäten und eben keine Handyaufnahmen, was etwa Probenmitschnitte auf Diktier-Apps ausschließt. Werden diese techno-ästhetischen Standards unterboten, „dann wird der [Song] geskipped dann hört sich den keiner an in der Playlist“ (M1).

Beim Musizieren auf der Bühne erfordert der Sampler eine Mitwirkung des\*der Tontechnikers\*Tontechnikerin, die\*der den Song an den Raum und die Front-of-House-Boxen (FOH) anpasst. Über die zwei Ausgänge am Sample-Pad werden zwei Varianten (Sample *mit* und *ohne* Klick) einmal über Rack und In-Ear-Monitoring in die Ohren der Menschen sowie über Tontechniker\*in und Mischpult vermittelt an die jeweiligen Boxen des Konzertsaals geschickt. „[D]ie sind beide verlinkt also wenn man auf das Pad haut gehen beide Samples los“ (M1). Während auf der Bühne Kontingenz durch die technischen Delegationsverhältnisse (= das Sample mit Klick weiß die genaue Geschwindigkeit und Form des Songs) reduziert wird, steigt vor der Bühne Kontingenz vor allem durch die Abhängigkeit von Auftrittsort, wechselnden Tontechniker\*innen und Mischverhältnissen (auch) des Samples ohne Klick. Lautstärke und Sound sind außerhalb der Obhut der Band, die die FOH-Einstellungen nicht hören kann, sondern an die In-Ear-Kopfhörer und ein gesondertes Sample gebunden ist. Der\*die Tontechniker\*in wird als temporäres und kontingentes Bandmitglied zur machtvollen Instanz der Songperformance.

## Diskussion und Ausblick

Lucy Green (2002, S. 177) konstatierte vor fast 20 Jahren eine hohe Beständigkeit informeller Lernpraktiken bei Populärmusiker\*innen. Sowohl unsere als auch jüngst erschienene Arbeiten dokumentieren demgegenüber grundlegende Veränderungen in informellen populärmusikalischen Praxen, was auf technologische Gemengelagen analoger und digitaler Praktiken in Online- und Offline-Communities zurückgeführt wird (Prior, 2018; Strachan, 2017).

Der gewonnene Detaillierungsgrad der vorliegenden Studie ermöglicht vielfältige Anschlüsse an bestehende Forschungsarbeiten. Bereits bekannt sind iterative Prozesse der Ideengenerierung als ‚Herumprobieren‘ bzw. als ‚Vor-sich-hin-Spielen‘ auf dem Instrument (Bennett, 2012, S. 155; Bullerjahn, 2003; Witzel, 2000, S. 76). Bestätigt wird einerseits ein klassisches Ergebnis der Forschung zu Bands, dass Songideen zumeist auf der Gitarre (nicht nur von Gitarrist\*innen!) entstehen (z. B. Campbell, 1995, S. 18; Davis, 2005, o.S.; Jaffurs, 2004, S. 196; Marx, 2017, S. 81; Rosenbrock, 2006, S. 285), andererseits die Bedeutung materieller Affordanzen von Musiktechnologien für die Ideengenese (Gibson, 2006).<sup>5</sup> Während Audiomitschnitte gegenüber dem Memorieren oder dem Notieren zumeist vernachlässigt werden (vgl. Rosenbrock, 2006, S. 82), stellen digitale Exogramme in unserer Studie einen wichtigen Aspekt im Songwriting dar (vgl. auch Davis, 2005) und Technologie kommt als distribuiertes Gedächtnis zum Einsatz. Darüber hinaus können in der mimetischen Nachahmung von Menschen und/oder

5 Ähnliches zeigen Zembylas und Niederauer (2016, S. 58) für Praktiken des Komponierens mit Klavier und Computer in zeitgenössischer Kunstmusik.



Artefakten neue Praktiken entstehen: Die Übersetzung von Fingern auf dem Keyboard zu Armen und Beinen am Schlagzeug erinnert an eine Beobachtung von Bell (2015, S. 48), der auf den Einfluss von Gitarrenpraxen durch Übersetzungen etwa von Klavier- oder Turn-Table-Praktiken und -Sounds auf Gitarren hinweist. Zu beachten sind auch technisch vermittelte Machtverhältnisse: Ähnlich wie die gezeigte Machtposition von Tontechniker\*innen bei Liveauftritten zeigt Gander (2015) die Herstellung von Macht im Musikstudio vom Tonmeister\*innenstuhl, der hinter der Scheibe vor dem Mischpult bestmögliches Hören ermöglicht und von dem aus über Gelingen befunden wird. Gebrauch und Bedeutung von Technologien konstituieren maßgeblich Zugehörigkeit zu und Authentizität in *Communities of musical Practice* (Strachan, 2017; Hewitt, 2009, S. 330; Théberge, 2017). Dazu zählt allgemein Design und Sound von Equipment, wobei spezieller etwa das Sammeln von genrespezifischen Gitarren und Verstärkern Zeichen einer fortlaufenden Expertisierung von Musiker\*innen ist (vgl. Herbst, 2017). Auch Räume und Phasen sind in der Forschung zum Songwriting zwar bekannt, doch beschränkt sich diese für Bands zumeist auf die Lokalität Proberaum, in den Ideen mitgebracht und wo Songs für Auftritte gelernt werden, der Songwriting-Prozess also bereits angelaufen ist (vgl. Campbell, 1995). Sowohl Marx (2017, S. 222) als auch Menzel (2005, S. 97–100) beobachten Veränderungen in Bands durch PCs, mit denen musikalische Ideen gewonnen, Mitglieder eingespart und Songs aufgenommen werden. Beide können jedoch weder die Praxis detailliert explizieren noch die Relationierung verschiedener soziotechnischer Zeitraumgefüge ins Verhältnis setzen. Veränderung von musikalischer Praxis zeigt sich auch in der Forschung zum Produzieren von Songs in DAWs (Bell, 2015), zum Präsentieren auf Social-Media-Plattformen (Herzberg, 2012) sowie zur Beziehungspflege zum Publikum in jenen Kontexten (Stober, 2012).

Insgesamt sensibilisiert die hier vorgeschlagene Perspektive für jene komplexe, fragile und irritierbare Konstellation aus Menschen und Dingen, Konzepten und Klängen, deren Stabilisierung wir als ‚Song‘ bezeichnen. Vorgeschlagen wird damit ein Konzept von ‚Musik‘, das gewohnte Trennungen und Unterscheidungen zwischen Idee und materieller Ausführung, Klang und technischer Vermittlung aufhebt. Musik ist demzufolge ein „multiply-mediated, immaterial and material, fluid quasiobject, in which subjects and objects collide and intermingle. It favours associations or assemblages between musicians and instruments, composers and scores, listeners and sound systems – that is, between subjects and objects.“ (Born, 2005, S. 7) Eine an diesem Musikbegriff orientierte Analyse von Kompositions- und Songwritingprozessen – wie von musikalischer Praxis überhaupt – gestattet keine Trennung musikalischer Artefakte, ästhetischer Kriterien, körperlicher Praktiken und klangkonstituierender Technologien, sondern erfordert eine Untersuchung der Prozesse, die diese heterogenen Assoziationen herstellen und zusammenhalten.

Für eine Didaktik des Songwritings und eine Musikpädagogik der Dinge deuten sich vor diesem Hintergrund bereits ‚praktische‘ Konsequenzen an. So

kann die in konstruktivistischen Didaktikentwürfen geforderte Gestaltung von (Selbst-)Lernumgebungen an die Erforschung soziomaterieller Praxis anschließen. Eine Berücksichtigung sachtechnischer Agency und der Semiotisierung von Artefakten kann dafür aufmerksam machen, wie konkrete Materialien und deren Affordanzen an Mensch-Technik-Welt-Beziehungen teilhaben und zur Formung musikalischer Ideen und Gestaltungsprozesse beitragen oder diese verhindern. Eine an informellen Praktiken orientierte Didaktik der Populären Musik würde mit der Herstellung soziomaterieller Lern-Konfigurationen beginnen, in denen Online- und Offline-Räume sowie wechselnde Konstellationen digitaler und analoger Technologien durchlaufen werden. Somit sollen Menschen, Dinge und Klänge zu Schüler\*innen, Instrumenten und Songs eines popularmusikalischen Klassenmusizierens werden.

## Literatur

- Adams, C. & Thompson, T. L. (2016). *Researching a Posthuman World. Interviews with Digital Objects*. London: Palgrave MacMillan.
- Aigner, W. (2017). *Komponieren zwischen Schule und Social Web: Eine entwicklungsorientierte Studie*. Augsburg: Wißner.
- Allsup, R. E. (2013). The compositional turn in music education: From closed forms to open texts. In M. Kaschub & J. Smith (Hrsg.), *Composing Our Future: Preparing Music Educators to Teach Composition* (S. 57–70). Oxford & New York: Oxford University Press.
- Bell, A. P. (2015). Can we afford these affordances: GarageBand and the double-edged sword of the digital audio workstation. *Action, Theory, and Criticism for Music Education* 14(1), 44–65. [act.maydaygroup.org/articles/Bell14\\_1.pdf](http://act.maydaygroup.org/articles/Bell14_1.pdf) [24.04.2019].
- Bates, E. (2012). The Social Life of Musical Instruments. *Ethnomusicology*, 56(3), 363–395.
- Belliger, A., Krieger, D., Herber, E. & Waba, S. (2013). Die Akteur-Netzwerk-Theorie. Eine Techniktheorie für das Lernen und Lehren mit Technologien. In M. Ebner & S. Schön (Hrsg.), *L3T. Lehrbuch für Lernen und Lehren mit Technologien* (o.S.), 2. Auflage. Verfügbar unter: [https://www.pedocs.de/volltexte/2013/8359/pdf/L3T\\_2013\\_Belliger\\_et\\_al\\_Die\\_Akteur\\_Netzwerk\\_Theorie.pdf](https://www.pedocs.de/volltexte/2013/8359/pdf/L3T_2013_Belliger_et_al_Die_Akteur_Netzwerk_Theorie.pdf) [24.12.2018].
- Bennett, J. (2012). Constraint, Collaboration, and Creativity in Popular Songwriting Teams. In D. Collins (Hrsg.), *The act of musical composition: Studies in the creative process. SEMPRES studies in the psychology of music* (S. 139–169). Farnham, UK: Ashgate.
- Bigham, D. J. (2013). *Hearing Connections: An Actor-Network Study of Online Guitar Activities*. Verfügbar unter: <http://escholarship.org/uc/item/5gh341tw> [24.04.2019].
- Born, G. (2005). On Musical Mediation: Ontology, Technology and Creativity. *twentieth-century music*, 2(1), 7–36. Verfügbar unter: <https://www.cambridge.org/core/services/aop-cambridge-core/content/view/S147857220500023X> [13.08.2019].
- Bullerjahn, C. (2003). Junge Komponierende in zeitgenössischer Kunst- und Pop-Musik. Ein Vergleich musikalischer Werdegänge, Motivationen und kreativer Prozesse. In G. Kleinen (Hrsg.), *Begabung und Kreativität in der populären Musik* (S. 107–124). Münster: LIT.

- Bullerjahn, C., Stefanovska, S. & Georgi, R. von (2015). Bandklima, Musikerpersönlichkeit und soziale Interaktion. Kulturvergleichende Befragung von deutschen und mazedonischen Bands. *SAMPLES*, 13, 21–25. Verfügbar unter: [www.gfpm-samples.de/Samples13/bullerjahnetal.pdf](http://www.gfpm-samples.de/Samples13/bullerjahnetal.pdf) [24.04.2019].
- Callon, M. (2006). Die Sozio-Logik der Übersetzung. In A. Belliger & D. J. Krieger (Hrsg.), *ANTHology. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie* (S. 135–147). Bielefeld: Transcript.
- Campbell, P. S. (1995). Of Garage Band and Song-getting: The Musical Development of Young Rock Musicians. *Research Studies in Music Education*, 4(12), 12–20.
- Charmaz, K. (2014). *Constructing Grounded Theory. A Practical Guide Through Qualitative Analysis*. 2. Auflage. Los Angeles: Sage.
- Clarke, A. (2012). *Situationsanalyse. Grounded Theory nach dem Postmodern Turn*. Wiesbaden: Springer.
- Clements, A. (2018). A Postdigital Future for Music Education: Definitions, Implications, and Questions. *Action, Criticism, and Theory for Music Education*, 17(1), 9–41.
- Davis, S. G. (2005). “That thing you do!” Compositional processes of a rock band. *International Journal of Education & the Arts*, 6(16), o.S. Verfügbar unter: <http://www.ijea.org/v6n16/>. [24.04.2019].
- Donin, N. (Hrsg.) (2018). *The Oxford Handbook of the Creative Process in Music*. Oxford & New York: Oxford University Press.
- Fenwick, T. & Edwards, R. (2010). *Actor-Network Theory in Education*. London: Routledge.
- Fox, N. J. & Alldred, P. (2017). *Sociology and the New Materialism. Theory, Research, Action*. London: SAGE.
- Gander, J. M. (2015). Situating creative production: Recording studios and the making of a pop song. *Management Decision*, 53(4), 843–856.
- Gibson, J. J. (1979). *The Ecological Approach to Visual Perception*. New York: Psychology Press.
- Gibson, W. (2006). Material culture and embodied action: Sociological notes on the examination of musical instruments in jazz improvisation. *The Sociological Review*, 54(1), 171–87.
- Godau, M. (2017). *Gemeinsam allein: Klassenmusizieren mit Populärer Musik. Eine systemisch-konstruktivistische Grounded Theory über Prozesse selbstständigen Lernens von Gruppen mit informellen Lernmethoden im schulischen Musikunterricht*. Berlin: LIT.
- Godau, M. (2018). Wie kommen die Dinge in den Musikunterricht? Zur Materialität musikpädagogischer Praxis am Beispiel divergierender Orientierungen im Kontext unterrichtsbezogenen Handelns angehender Lehrkräfte In B. Clausen & S. Dreßler (Hrsg.), *Soziale Aspekte des Musiklernens* (= Musikpädagogische Forschung, Bd. 39) (S. 43–56). Münster: Waxmann.
- Green, L. (2002). *How Popular Musicians Learn. A Way Ahead for Music Education*. Aldershot: Ashgate.
- Green, L. (2008). *Music, Informal Learning and the School. A New Classroom Pedagogy*, Aldershot: Ashgate.
- Grow, J. (2018). *Komponieren im Musikunterricht der Grundschule*. Berlin: LIT.
- Haenisch, M. (2013). Materiality and Agency in Improvisation: Andrea Neumann’s Inside-Piano. In A. Cassidy & A. Einbond (Hrsg.), *Noise in and as Music* (S. 147–170). Huddersfield: Huddersfield University Press.
- Hennion, A. (1993). *La passion musicale*. Paris: Editions Métailié.



- Herbst J. P. (2017). 'Gear Acquisition Syndrome' – A Survey of Electric Guitar Players. In J. Merrill (Hrsg.), *Popular Music Studies Today. Systematische Musikwissenschaft* (S. 139–148). Wiesbaden: Springer VS.
- Herzberg, M. (2012). *Musik und Aufmerksamkeit im Internet. Musiker im Wettstreit um Publikum bei YouTube, Facebook & Co.* Marburg: Tectum Verlag.
- Hewitt, A. (2009). Musical Styles as Communities of Practice. Challenges for learning, teaching and assessment of music in higher education. *Arts & Humanities in Higher Education*, 8(3), 329–337.
- Hvidtfeldt, D. L. (2017). Concerted Creativity: Emergence in the Socio-(Im)Material and Intangible Practice of Making Music. *Integrative Psychological and Behavioral Science*, 52(2), 228–240.
- Ihde, D. (1990). *Technology and the Lifeworld. From Garden to Earth.* Bloomington/Indianapolis: Indiana University Press.
- Jaffurs, S. E. (2004). The impact of informal music learning practices in the class-room, or how I learned to teach from a garage band. *International Journal of Music Education*, 22(3), 189–200.
- Jörissen, B. (2017). Subjektivation und „ästhetische Freiheit“ in der post-digitalen Kultur. *KULTURELLE BILDUNG ONLINE*. Verfügbar unter: <https://www.kubi-online.de/index.php/artikel/subjektivation-aesthetische-freiheit-post-digitalen-kultur> [24.04.2019].
- Kenny, A. (2016). *Communities of Musical Practice*. Oxford: Routledge.
- King, A. (2016). Studio pedagogy: Perspectives from record producers In A. King & E. Himonides (Hrsg.), *Music, Technology, and Education. Critical Perspectives* (S. 45–66). New York: Routledge.
- Konrad, U. (2017). Bedeutungszuweisungen im Instrumentalklassenunterricht. In A. Doff & R. Komoss (Hrsg.), *Making Change Happen. Wandel im Fachunterricht analysieren und gestalten* (S. 51–56). Wiesbaden: Springer VS.
- Latour, B. (2005). *Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network-Theory*. New York: Oxford University Press.
- Latour, B. (2006). Die Macht der Assoziationen. In A. Belliger & D. J. Krieger (Hrsg.), *Anthology. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie* (S. 195–212). Bielefeld: transcript.
- Marx, T. (2017). *Musik unter sich. Kohäsion und Leistung in semiprofessionellen Musikgruppen*. Wiesbaden: Springer VS.
- Mazierska, E. (2018). The Postdigital in Film and Popular Music. *Postdigital Science and Education*, (online first), 1–4. Verfügbar unter: <https://doi.org/10.1007/s42438-018-0022-7> [24.04.2019].
- Menzel, K. H. (2005). *PC-Musiker. Der Einsatz computergestützter Recording-Systeme im Amateursektor*. Osnabrück: epOs.
- Ojala, A. (2017). *Learning Through Producing: The Pedagogical and Technological Redesign of a Compulsory Music Course for Finnish General Upper Secondary Schools*. Sibelius Academy, University of the Arts Helsinki. *Studia Musica* 74. Verfügbar unter: [https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/234974/aleksi\\_ojala\\_learning\\_trough\\_producing.pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/234974/aleksi_ojala_learning_trough_producing.pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y) [24.12.2018].
- Prior, N. (2018). *Popular Music, Digital Technology and Society*. London: SAGE Publications.
- Reinmann, G. (2009). Wie praktisch ist die Universität? Vom situierten zum Forschenden Lernen mit digitalen Medien. In L. Huber, J. Hellmer & F. Schneider (Hrsg.), *Forschen-*

- des Lernen im Studium. Aktuelle Konzepte und Erfahrungen* (S. 36–52). Bielefeld: Universität Verlag Webler.
- Rosenbrock, A. (2006). *Komposition in Pop- und Rockbands. Eine qualitative Studie zu kreativen Gruppenprozessen*. Berlin [u.a.]: LIT.
- Schlothfeldt, M. (2018). Komposition als didaktisches Handlungsfeld. In M. Dartsch, J. Knigge, A. Niessen, F. Platz & Christine Stöger (Hrsg.), *Handbuch Musikpädagogik. Grundlagen – Forschung – Diskurse* (S. 326–333). Münster: Waxmann.
- Schmidt, R. (2012). *Soziologie der Praktiken – Konzeptionelle Studien und empirische Analysen*. Berlin: Suhrkamp.
- Schulz-Schaeffer, I. (2008). Technik in heterogenen Assoziationen. Vier Konzeptionen der gesellschaftlichen Wirksamkeit von Techniken im Werk Latours. In G. Kneer, M. Schroer & E. Schüttpelz (Hrsg.), *Latours Kollektive. Kontroversen zur Entgrenzung des Sozialen* (S. 108–152), Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Sørensen, E. (2009). *The Materiality of Learning. Technology and Knowledge in Educational Practice*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Stober, C. (2012). *Musikszene 2.0. Exemplarische Analysen zu internetbasierten Beziehungen zwischen semiprofessionellen Bands und ihrem virtuellen Publikum*. Osnabrück: epOs.
- Strachan, R. (2017). *Sonic technologies. Popular Music, Digital Culture and the Creative Process*. New York: Bloomsbury.
- Tervooren, A. & Kreitz, R. (Hrsg.). (2018). *Dinge und Raum in der qualitativen Bildungs- und Biographieforschung* (S. 15–35). Opladen: Barbara Budrich.
- Théberge, P. (2017). Musical Instruments as Assemblage. In T. Bovermann, A. de Campo, H. Egermann, S.-I. Hardjowirogo & S. Weinzierl (Hrsg.), *Musical Instruments in the 21st Century. Identities, Configurations, Practices* (S. 59–66). Wiesbaden: Springer.
- Tobias, E. S. (2013). Composing, songwriting, and producing: Informing popular music pedagogy. *Research Studies in Music Education*, 35(2), 213–237.
- Vasil, M., Weiss, L. & Powell, B. (2018). Popular Music Pedagogies: An Approach to Teaching 21st-Century Skills. *Journal of Music Teacher Education*, (online first), 1–11.
- Witzel, T. G. (2000). Der musikalische Arbeitsprozess von Amateurbands. Eine empirische Untersuchung im Giessener Raum. In H. Rösing & T. Phleps (Hrsg.), *ASPM – Beiträge zur Populärmusikforschung 25/ 26. POPULÄRE MUSIK im kulturwissenschaftlichen Diskurs* (S. 73–90). Karben: CODA-Verlag.
- Zembylas, T. & Niederauer, M. (2016). *Praktiken des Komponierens. Soziologische, wissenschaftstheoretische und musikwissenschaftliche Perspektiven*. Wiesbaden: Springer.
- Zill, E. (2016). *Den eigenen Ohren folgen. Musikalisch-ästhetische Erfahrungen im Kontext produktionsorientierter Schulprojekte*. Münster: LIT.
- Zimmerman Nilsson, M.-H. & Holmberg, K. (2017). Quality and Knowledge Content in Music Activities in Preschool: The Impact of Human Materiality Combinations. *Journal of Research in Childhood Education*, 31(1), 103–112.

Marc Godau  
 Fachhochschule Clara Hoffbauer Potsdam  
 & Leuphana Universität Lüneburg  
 m.godau@fhchp.de & mgodau@leuphana.de

Matthias Haenisch  
 Universität Erfurt  
 matthias.haenisch@uni-erfurt.de